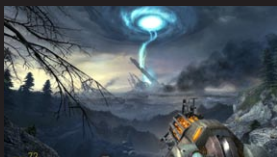
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
GAME
N° 25 - GENNAIO 2008 - MENSILE - INDIPENDENTE
COPIA GRATUITA
Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment
DISPONIBILE SU OLTRE 360 SITI WEB!
WWW.GAMEPLAYER.IT
THE ORANGE BOX
TUTTI I SEGRETI SUL RITORNO
DI HALF LIFE
CES 2008
REPORTAGE
DAL FUTURO
Gioco omaggio
Clicca Qui
HEROES
LA PRIMA SERIE TV
IN DVD
CLICCA QUI
UNREAL TOURNAMENT III
EPIC SCONVOLGE IL MONDO DEGLI FPS!

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 25 - GENNAIO 2008

SUPER SOLDIER - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

EDITORIALE

Iniziamo questo 2008 parlando di tecnologia: la sfida dei prossimi mesi sarà il 'conflitto' tra **Blu-Ray** e **HD-DVD**, riacceso dopo la decisione di **Warner Bros** di supportare solo formati dalla memoria molto elevata. Una presa di posizione che non potrà che favorire la **PlayStation 3** di **Sony**, il cui mercato è stato messo a dura prova da **Wii** e **Xbox 360**. Da **Las Vegas**, intanto, arrivano tutte le rivelazioni del **Consumer Electronics Show**, tra cui il 'licenziamento' di **Bill Gates**... Buona lettura!

CESARE ARIETTI

SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!

2008: L'ANNO DEL BLU-RAY!

Warner Bros interviene a sorpresa nelle lotta al formato HD-DVD!

E' **dunque sancita la fine del formato HD-DVD?** Certamente no, ma quando un colosso internazionale come **Warner Bros** ci mette la parola, l'intero mondo dell'HiTech è costretto ad una riflessione obbligatoria sull'evoluzione della tecnologia. Come un fulmine a ciel sereno, la famosa azienda ha deciso di adottare il **Blu-Ray** come formato ufficiale dei propri film. E visto il peso, in termini numerici, delle produzioni curate da **WB**, è lecito aspettarsi un effetto domino anche nel mercato dei videogiochi. La mente corre subito a **Sony** e alla sofferta gestazione di **PlayStation 3**, che ad oggi non è ancora riuscita ad imporsi come piattaforma di riferimento, seguendo a distanza **Nintendo Wii** e **Xbox 360**. Analisti di rilievo, come **Mike Hickey** e **Michael Patcher**, non hanno dubbi: il cambio di rotta permetterà alla **PS3** di raggiungere la testa del mercato. Ovviamente l'hardware della console ha tutte le carte per mantenere un ruolo di forte egemonia: ma sarà davvero così?

LIVE: PROBLEMI? NO, AFFLUENZA RECORD!

MICROSOFT RISPONDE ALLE POLEMICHE SUL SERVIZIO

N**essun problema per il Live di Microsoft.** Nessun attacco hacker, niente di niente: secondo quanto riportato da **Albert Penello**, **Manager del Marketing** in casa **Xbox**, i problemi riscontrati in questi giorni sul servizio online sono da attribuire all'incredibile affluenza: oltre dieci milioni di giocatori si sarebbero connessi nel periodo natalizio, intasando molti dei server a disposizione. Ma le parole e le scuse secondo **Microsoft** non bastano e per rimborsare gli utenti è stato regalato un titolo **Live Arcade**. Effettivamente il Natale 2007 ha segnato una svolta epocale per il gioco online, con cifre record in tutto il mondo. E le previsioni per il 2008 sembrano ancora maggiori...

UN CRISTALLO PER DUE...

CRYSTAL BEARERS: DIMEZZATI I GIOCATORI

Brutte notizie per i fan di Crystal Chronicle, popolare e sfortunato titolo per GameCube. Sembra infatti che il seguito per **Nintendo Wii**, ribatezzato per l'occasione **Crystal Bearers**, non supporterà l'opzione a quattro giocatori che ha reso famoso il prequel. Ma **Square Enix** addolcisce l'amara pillola annunciando lo sviluppo di due capitoli aggiuntivi, intitolati rispettivamente **The Little King** e **The Promised Land**. Sulla trama e sul gameplay vige però lo stretto riserbo... staremo a vedere!

TUROK: ECCO LA DEMO

IL PREQUEL SBARCA ONLINE...

Ottima notizia per gli estimatori di Turok: il titolo sviluppato da **Propaganda Games** sarà disponibile nelle prossime settimane in versione demo, sia su **PSN Sonysia** che su **Marketplace** di **Xbox Live**. Le avventure del cacciatore di dinosauri più famoso del mondo saranno ambientate antecedentemente rispetto ai capitoli pubblicati... La caccia ha inizio!

XBOX AL TOP NEL 2008?

LE OPINIONI DELL'ESPERTO...

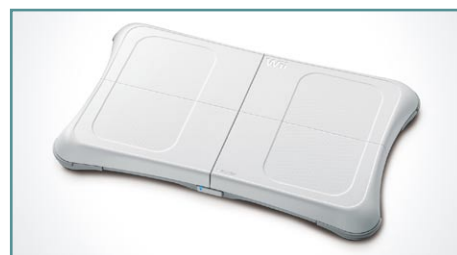
Secondo l'opinione di Robbie Bach, presidente dell'**Entertainment & Devices Division** di **Microsoft**, l'**Xbox 360** sarà la console ad ottenere maggiori consensi nel 2008. L'imponente vendita di software e i 10 milioni di abbonati al servizio **Live** saranno alla base del grande successo. Previsioni statistiche oppure opinioni di parte? Come al solito... chi vivrà vedrà!

RESISTANCE 2 CONFERMATO!

NUOVE MODALITA' MULTIGIOCATORE!

Dopo l'ottimo risultato ottenuto con il primo Resistance: Fall of man, Sony ha svelato alcuni dettagli sul sequel: sarà possibile affrontare la storia principale in cooperative fino ad otto giocatori collegati in rete. La modalità online supporterà inoltre fino a sessanta players (!) e saranno presenti nuovi mezzi e statistiche di gioco approfondite. Promessi miglioramenti anche sotto l'aspetto grafico e dell'intelligenza artificiale nemica... Non ci resta che attendere la versione definitiva e sperare in un capolavoro!

BURNOUT 3 E' ORIGINAL!

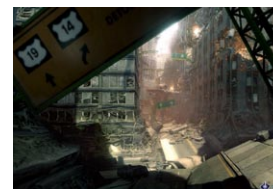
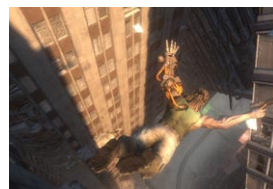
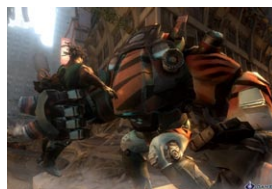
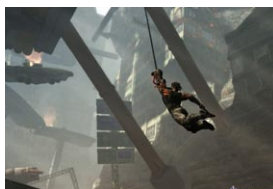
Burnout 3: Takedown è giunto tra gli Xbox Originals. Come i classici **Halo** e **Fable**, il titolo **EA** sarà acquistabile al costo di 1200 Points.

SUCCESSO PER WII FIT!

In poco più di un mese Nintendo è riuscita, nel solo Giappone, a piazzare 1 milione di copie dell'originale Wii Fit. Lo sport vince ancora!

OFF ROAD DI PRIMAVERA

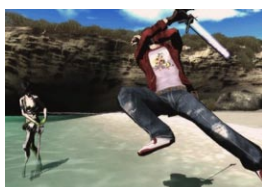
Amanti dei racing game esultate: Xplosiv ha annunciato **Ford Off Road** per le principali piattaforme. Il titolo è previsto il 21 marzo!

UN'ILLUSIONE PER TAKE2

Gli illusion Softworks, famosi per lo sviluppo del celebre **Mafia**, sono stati acquisiti da **Take-Two**. Il team sarà rinominato **2K Czech**...

BIONIC COMMANDO

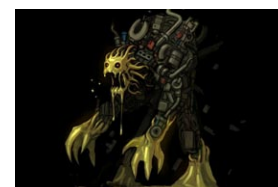
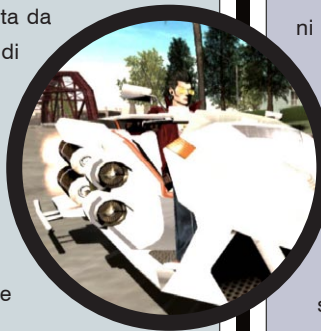
Publisher: Capcom / **Genere:** Azione / **Uscita:** 2008

PC CD ROM

Per chi non lo sapesse, Bionic Commando, rilasciato per il **Nes** da **Capcom** nel 1988, era un platform un po' atipico: il nostro protagonista si serviva di un braccio meccanico per lanciare un gancio per spostarsi da un punto all'altro. In questo remake, ambientato dieci anni dopo il primo capitolo, ci troveremo a guidare un nuovo protagonista, **Nathan Spencer**. Osservando i video rilasciati dalla **Capcom** ci accorgiamo presto che questo remake non è solo un abbellimento grafico. Arma primaria del protagonista è il suo portentoso braccio, il quale gli permette d'effettuare manovre sorprendenti: ma non è finita, il braccio può essere usato per afferrare nemici, oggetti da scaraventare addosso a loro oppure staccare intere parti dallo scenario circostante per usarle come armi improprie. Ed è qui che si nota la grossa novità del gioco... ogni particolare della mappa sarà soggetto alla fisica, con tutto quello che ne consegue... La data di rilascio è prevista per la fine del 2008, ma da quello che si può vedere possiamo ben sperare!

NO MORE HEROES

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione / **Uscita:** 02 - 2008

Wii

No More Heroes ha saputo calamitare l'attenzione della critica, ma anche degli attenti appassionati videoludici, affezionati al contorto **Killer 7**. E il team **Grasshopper**, che lo aveva sviluppato, adesso è al lavoro su questo nuovo progetto... Il primo aspetto da notare è l'accattivante espressione grafica, caratterizzata da ambienti e personaggi creati in cell shading. Ma il punto di forza risiede nell'ambito giocabilità. Il nostro protagonista dovrà battersi contro orde di nemici facendo uso di un'utile spada laser. Potrete immaginare in che modo entrerà in gioco il **Wiimote**: lo stick analogico del Nunchuck darà il via agli spostamenti di Travis, mentre A e B serviranno rispettivamente per sferrare pugni e calci agli avversari. Non ci resta che attendere febbraio, mese in cui potremo mettere mano sul prodotto definitivo!

GHOSTBUSTERS

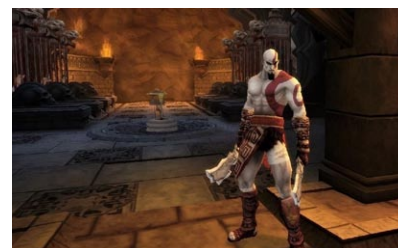
Publisher: Sierra / **Uscita:** 2008
Genere: Azione

Wii

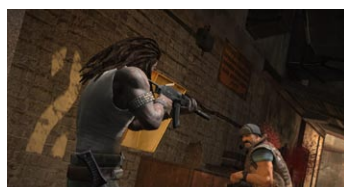
L'indimenticabile pellicola anni '80, che risponde al nome di **Ghostbusters**, ha portato il suo straordinario fascino fino ai giorni nostri. **Sierra** farà rivivere il mito sulle maggiori console esistenti e, in particolare, su **Wii**. Le caratteristiche del controller non lasciano dubbi sulle possibilità che il titolo potrà offrire. Naturalmente l'accoppiata dei due pad **Nintendo** darà modo di poter trasformare il controller nel mitico e indimenticabile zaino protonico. Il gioco arriverà negli scaffali dei negozi nel corso del 2008. Siete pronti a disinfestare?

NANOSTRAY 2

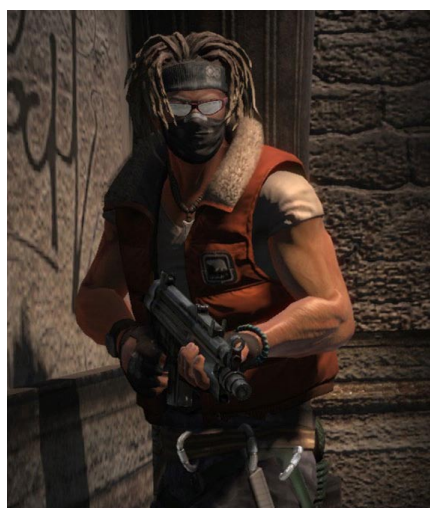
Publisher: Majesco / **Uscita:** 01/2008
Genere: Sparatutto

Sono passati un paio d'anni dall'ultimo Nanostray per **DS**: uno sparatutto old style che aggiungeva interessanti fasi in 3D ad una struttura classica. Questo secondo episodio sta per essere sensibilmente migliorato e potenziato: sarà presente la possibilità di scegliere molteplici armi, liberamente collocabili sull'astronave (davanti, dietro o di lato). Inoltre è prevista la modalità multiplayer: tenelo d'occhio nei negozi a partire da gennaio...

GOD OF WAR: C.O.O.

Publisher: SCE / **Genere:** Azione / **Uscita:** 03/2008

La mitologia greca continua ad essere fonte d'inesauribile ispirazione: ecco quindi arrivare **God of War: Chains Of Olympus** per **PSP**. Ben poco si conosce della trama se non il fatto che sarà ambientata dieci anni prima rispetto agli eventi del primo capitolo. Gli ambienti saranno sconfinati e in parte interattivi: vi capiterà ad esempio di abbandonare l'azione per cercare di risolvere brevi puzzle-game, giusto per variare la monotonia che affossa gran parte degli action/adventure. Dalle premesse il titolo potrebbe rivelarsi una delle migliori esperienze portatili mai concepite.

THE CLUB

Publisher: SEGA / **Genere:** Azione / **Uscita:** 03/2008

E' disponibile la demo giocabile di The Club, action game in terza persona prodotto da **SEGA** e sviluppato da **Bizzarre Creations**. Il gioco si presenta come uno sparatutto frenetico in cui si è chiamati ad usare i riflessi per eliminare il maggior numero di nemici. Ognuno degli otto protagonisti sarà contraddistinto da tre diversi parametri: velocità, forza e resistenza. Ad incrementare il nostro score arriverà un sistema combo, traducibile in una barra temporale che verrà attivata una volta ucciso il primo avversario. Durante lo scorrere dei secondi dovremo trovare una nuova vittima e concatenare così una serie di abbattimenti. La versione finale del titolo è prevista in Europa nel mese di marzo. Non resta che attendere la recensione!

Zotac GeForce 8800GTS 512MB

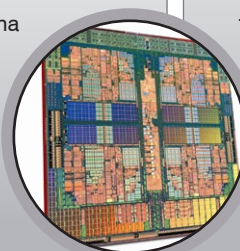
Continua il rinnovamento delle schede GeForce, per coniugare qualità a costi contenuti

Continua da parte di nVidia il rinnovamento delle schede GeForce serie 8, iniziato con la presentazione del modello **8800GT** e che prosegue oggi con la presentazione ufficiale del modello **8800GTS**. Questa nuova scheda consuma e riscalda di meno, grazie alla **GPU G92** realizzata a 65 nanometri; cambiamento anche per gli stream processor, che passano da 96 a 128, mentre il bus di memoria passa da 320 bit a 256. La scheda in prova è prodotta da **Zotac**, sinonimo di eccellenza costruttiva e qualità dei componenti, ed è dotata di **512 MB** di **RAM** e raffreddamento a doppio slot. Le prestazioni sono quasi identiche alla **GTX** e fanno della **GTS** una scheda video dall'ottimo rapporto prezzo/prestazioni. Per quanto riguarda **Zotac**, il produttore si conferma uno dei migliori tra i partner di **nVidia** per qualità costruttiva e prestazioni sfoderate, confermando anche la vocazione di questo marchio all'overclock.

■ **Alessandro Crea**

AMD vs Intel: sfida tra 'core'

Piattaforme Phenom e Core 2 Quad a confronto

AMD, dopo uno sviluppo molto impegnativo durato ben 18 mesi, ha presentato la nuova famiglia di processori **quad core**, denominata **Phenom**. I modelli iniziali sono due, **9500** e **9600**, con frequenze di 2,2 GHz e 2,3 GHz in abbinamento al bus **Hypertransport** a **3,6 GHz**. L'architettura prevede una cache L2 da **512 KB** per ciascuno dei 4 core, cache L3 unificata da **2 MB** e controller memoria **DDR2** integrato. Abbiamo confrontato le piattaforme di **AMD** e **Intel**, **Phenom** su chipset **AMD 790X** e **Core 2 Quad** su chipset **Intel X38**, e risulta evidente che **AMD** punta ad offrire un migliore rapporto prezzo/prestazioni piuttosto che cercare di superare la rivale nelle prestazioni assolute. Non bisogna più guardare **AMD** e **Intel** come duellanti che cercano di superarsi a colpi di benchmark, piuttosto come aziende che stanno prendendo strade differenti e complementari. ■ **A.C.**

Raptor SATA2

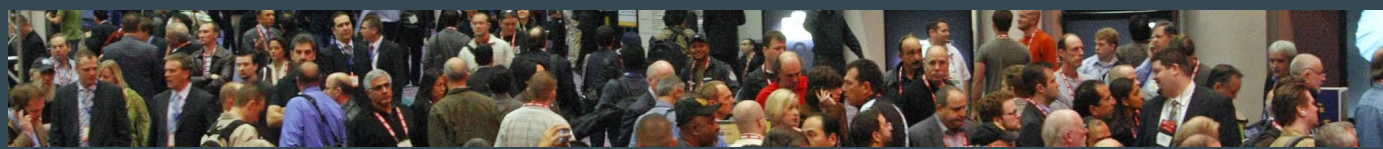
Anteprima Hard Disk WD

Abbiamo provato un hard disk raro per il mercato italiano: il nuovo **Raptor SATA II**. Dotato di una rotazione dei piattelli di **10.000rpm**, **16 MB** di buffer e una capienza di **160 GB**, rispetto al **Raptor-X** il nuovo modello migliora le prestazioni e i tempi di accesso e quasi raddoppia la velocità in burst rate.

■ **Ludovico T.**

BANCHE CHIUSE PER SECOND LIFE: L'ECONOMIA VIRTUALE TRACOLLA?

Con un comunicato sono state sospese tutte le attività finanziare nel mondo alternativo di Linden Lab

Second Life chiude le sue banche, invitando tutta la clientela a riprendere i propri soldi. E dopo il crack della **Ginko Financial**, la più grande banca virtuale di **Second Life** chiusa il 9 agosto scorso perché i correntisti hanno cercato in massa di ritirare i propri fondi, c'è chi teme per i propri risparmi. Secondo quanto riportato dal comunicato emesso: "*dal 22 gennaio 2008 sarà proibito distribuire interessi come frutto di investimenti (sia in Linden Dollar, la valuta di Second Life, che altra valuta) tramite ogni postazione, come ad esempio ATM (Bancomat), presente su Second Life, senza la prova di una valida registrazione governativa o la certificazione ufficiale di un istituto finanziario*". La decisione arriva dopo due anni di anarchia finanziaria tra truffe, piani di investimento fasulli, interessi gonfiati e proliferazione di istituti di credito, sulla falsa riga di quanto avvenuto per il gioco d'azzardo.

MOTOROLA: GRANDI NOVITA' AL CES DI LAS VEGAS!

Soluzioni d'avanguardia nell'area dell'intrattenimento multimediale...

Motorola sorprende al CES di Las Vegas con una serie di prodotti dall'alto profilo hitech. Segnaliamo **SURFboard SBV5422**, digital voice modem che permette la convergenza voce e dati su un unico telefono cordless. **Motorola Mobile TV DH01**, il nuovo media player che permette di vedere filmati e programmi televisivi in assoluta mobilità. **DCX series** è invece la nuova generazione di set-top che utilizza la tecnologia **MPEG-4** per la video compressione e consente agli operatori di reti di di fornire maggiori contenuti digitali e, in futuro, applicazioni e servizi via cavo integrati. Infine segnaliamo **WiMAX CPEi 100**, soluzione plug-and-play che consente un accesso Internet wireless a banda larga interffacciando un normale computer e una rete **Wimax**.

Recensioni | Publisher: Midway | Developer: Epic Games | Genere: FPS | Giocatori: 1 - 32

UNREAL TOURNAMENT III

Dopo anni di attesa è finalmente arrivato il nuovo capolavoro di Epic Games. Che la battaglia abbia inizio!

A cura di: Riccardo "Riki" Fusco

Unreal Tournament 2004 è finalmente arrivato nel nostro Continente... Sono state ben ripagate le aspettative? Il nuovo "titolone" sviluppato da **Epic Games** mostra i muscoli, originando un gioco solido sotto diversi aspetti. Rispetto ai suoi predecessori, **UT III** tenta di aprire la strada anche verso il single player, tuttavia va ammesso che tale strada è stata intrapresa con un tantino di superficialità, lasciando forza e spazio ad altre caratteristiche. D'altronde, si sa, il gioco nasce per essere sfruttato nella modalità multi, campo dove **Epic** ha fatto decisamente bene. Il concept non si discosta dalle precedenti edizioni: frenetico più che mai, **UT III** si conferma termine di paragone per tutti gli FPS; il titolo introduce sei differenti possibilità di gioco: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag, Capture The Flag con veicoli, Duel e Warfare, modalità in cui due team si scontrano per la conquista del nucleo centrale avversario. Il solo difetto imputabile al titolo Epic Games risiede nell'aver lasciato un po' tutto com'era, senza produrre novità rilevanti. Ma è anche vero che il motore grafico adottato (l'incredibile **Unreal Engine 3**) sprizza fluidità e dettagli a dir poco stupefacenti! Frenetico e magari non adatto ai casual gamer, **UTIII** è nel complesso un grandissimo titolo con uno spessore da non mettere in discussione.

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

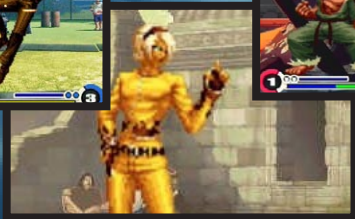
Voce	Voto
Grafica	95
Giocabilità	89
Sonoro	92
Longevità	90
GLOBALE	90

Grafica 95
+ Effetti e texture di alto livello
+ Tecnicamente divino

Giocabilità 89
+ Gameplay solido e preciso!
+ Qualcuno ha detto Unreal?

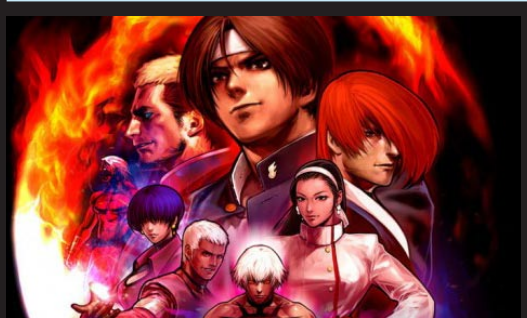
Sonoro 92
+ Di pregiata fattura sotto ogni aspetto
+ Campionamenti... dal futuro!

Longevità 90
+ Modalità di gioco varie e soprattutto un multiplayer online indimenticabile!

GLOBALE 90

THE KING OF FIGHTERS XI

La PS2 stupisce ancora una volta gli appassionati di picchiaduro 2D

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

L'epoca dei picchiaduro 2D sembra dover lasciar spazio ad una più aggiornata concezione strutturale, ed è in simile e scomodo contesto che questo nuovo episodio **King of Fighters**, sviluppato da **SNK Playmore**, tenta di lanciare un'ultima frecciata, dedicata soprattutto agli appassionati della serie. Proposto ad un costo decisamente basso e abbordabile, il gioco vanta una vera rimpolpata di modalità e protagonisti della saga. I personaggi disponibili sono più di 40 e le possibilità di gioco vanno dal classico **Arcade** fino al caratteristico **Team Play**. Il titolo **SNK** propone inoltre le modalità **Endless** e **Challenge**: nel primo caso verremo contrapposti a un flusso continuo di combattenti fino alla nostra morte, mentre la seconda opzione sarà contraddistinta da match conditi da sfide con particolari e divertenti regole. Naturalmente è presente l'immancabile opzione a due giocatori. Tutto molto bello, peccato che siano cose già viste e che aggiungono nulla al fattore novità. Messo da parte questo "piccolo" particolare, gli amanti del genere potranno sicuramente godersi un picchiaduro con tutte le carte in regola e divertirsi per parecchio tempo...

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

SITO UFFICIALE

Grafica 70
+ Animazioni e fondali piacevoli
- Nessuna innovazione

Giocabilità 83
+ Controlli perfetti...
- ... ma solo per gli esperti!

Sonoro 72
+ Brani ben caratterizzati!
- Non al top della saga...

Longevità 85
+ Infinito per gli appassionati...
- ... monotono per i casual gamers!

GLOBALE 80

FURY

Auran rilascia l'atteso MMO - Picchiaduro: benvenuti nell'arena di PVP più estrema che esista!

A cura di:
Simone "Syndar" Ceccarelli

Il genere dei MMO sta andando alla grande in questo periodo, ma il senso di staticità è forte nelle varie community. pensate allora come possa essere stato accolto un gioco che prometteva **PvP** sfrenato con meccaniche tipiche di un **FPS**... tale gioco si chiama **Fury**. Il titolo si presenta abbastanza bene, dal momento che sfrutta quell'**Unreal Engine 3** che molti occhi ha fatto sognare. La trama c'è ma non è importante ai fini del gioco vero e proprio. Non ci sono mob da cercare per la mappa e uccidere, anzi non c'è proprio una mappa, ma una specie di lobby dove i giocatori s'incontrano per entrare nelle arene e darsele di santa ragione. Spaesati vero? Graficamente non è tanto curato: belle le armature, ma il dettaglio lascia a desiderare; le immagini scattano anche con pc pompati, segno di cattiva ottimizzazione. Difficilmente troverà consensi, ma considerando che è diventato gratuito... provatelo: agli appassionati del genere potrebbe anche piacere!

IN ESCLUSIVA PER:
PC

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Commento
Grafica	65	+ Carine le armature! - ... ma povero il resto!
Giocabilità	68	+ A prima vista innovativo... - ... ma è decisamente monotono!
Sonoro	48	- Banale e poco ispirato - A volte avrete voglia di toglierlo...
Longevità	40	- Solo tre modalità di gioco... - Vi stancherete troppo presto!

GLOBALE **55**

THE ORANGE BOX

Valve ripropone la serie Half-Life: cinque giochi... in uno!

A cura di:
Alessio "Alessio78" Brunelli

The Orange Box: è questo il nome del nuovo lavoro dello studio **VALVE!** Nuovo per modo di dire, visto che questo pacchetto comprende la completa raccolta di **Half Life** e contiene i giochi che a suo tempo uscirono sia per **PC** che per **XBox**. Parliamo di **Half Life 2** e **Half Life 2: Episode 1**, nonché di un nuovo capitolo che prolunga ulteriormente la storia del **Dottor Freeman: Episode 2**, infatti, ci porterà in un susseguirsi di eventi che ci faranno attendere con ansia l'arrivo di un futuro terzo capitolo. Come bonus, inoltre, sono presenti nuovi elementi di ottima fattura come lo strepitoso (a dir poco) **Portal** e il rifacimento di uno dei padri del multiplayer, stavolta in veste next-gen, vale a dire **Team Fortress 2**. I titoli sono riproposti con una veste tecnica modernizzata, anche se il meglio viene con **Episode 2**, che mostra una grafica accattivante e sbalorditiva. Il giocatore ha la sensazione di essere all'interno di un film, piuttosto che davanti ad un videogioco, e questo non fa che aumentare la stima di ogni giocatore per la serie ma soprattutto per Valve. Anche chi non ha mai giocato uno dei tanti capitoli rimarrà stupefatto dal divertimento che può regalare il titolo e dalla sua varietà: un ottimo acquisto per i patiti del mondo di **Freeman** e per chi non vuol rinunciare ad un pezzo importante nella storia dei videogiochi.

PC CD ROM
DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360, PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Commenti
Grafica	84	+ Pulita e dettagliata! - Solo Episode 2 raggiunge il top...
Giocabilità	90	+ Immersivo! + Pieno di possibilità di gioco!
Sonoro	85	+ Buone le musiche... + ... e anche gli effetti!
Longevità	95	+ Cinque giochi durano più di uno... + ... e c'è anche il multiplayer!

GLOBALE 89

FLASH REVIEW

WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: EA / **Genere:** FPS / **Giocatori:** 1 - 32

MEDAL OF HONOR: HEROES 2

Medal of Honor Heroes 2 vince nuovamente la battaglia: il comparto tecnico affinato e le situazioni ludiche variegate che compongono la modalità single player valgono la piena sufficienza. E non ci sono dubbi sulla modalità multigiocatore, sicuramente una delle componenti online più divertenti e complete per PSP. Tutto sommato è però poco dissimile dal precedente episodio. Per gli amanti della serie.

VOTO >> >> >> 7.5
Medaglia... al multiplayer!

Publisher: Atlus / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

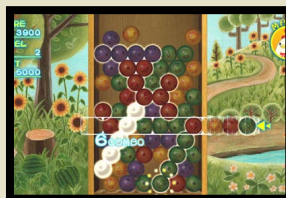
PERSONA 3

E' chiaro come Atlus si rivolga con Persona 3 ad una fetta precisa di utenza: quella dell'hardcore gamer, proponendo però qualcosa che va ben oltre il solito **RPG**. L'eccessiva complessità del titolo e l'intento di focalizzare gli sforzi in fase di sviluppo su un gameplay ricco di variabili a sfavore di una grafica esagerata potrebbero minare l'interesse dell'utenza media. A torto, purtroppo!

VOTO >> >> >> 8.5
Giocateci... di persona!

Publisher: SCE JAPAN / **Genere:** Puzzle / **Giocatori:** 1 - 2

PIYOTAMA

Piyotama è un puzzle game davvero godibile, specialmente in compagnia. La mancanza di una vera modalità online fa un po' storcere il naso e la grande difficoltà che si riscontra nel single player rende questo titolo adatto solamente agli hardcore gamer o agli appassionati di puzzle game. Consigliato tuttavia a chiunque, per l'originalità e per la cura tecnica, ma facilmente abbandonabile dai meno esperti.

VOTO >> >> >> 7.0
Tempo di uova per PS3!

Publisher: ID software / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

ORCS E ELVES

Orcs & Elves riesce nell'intento più difficile: appassionare il giocatore e tenerlo incollato alla console; ma paradossalmente fallisce nel compito più semplice: stupirlo con grafica e sonoro. Se è evidente che tanti limiti sono ereditati dalla versione originale, destinata ai telefoni cellulari, un maggior impegno e cura nella conversione avrebbero garantito maggiori consensi. Solo per appassionati!

VOTO >> >> >> 7.2
L'orco non fa più paura!

Publisher: Frogwares / **Genere:** Avventura Grafica / **Giocatori:** 1

SHERLOCK HOLMES VS A. LUPIN

Possiamo definire Sherlock Holmes Vs Arsène Lupin una buona avventura grafica, che non aggiunge nulla di nuovo al genere ma riesce comunque a divertire. Per il resto il tutto risulta molto godibile, la grafica, i suoni ed ovviamente la presenza di personaggi di spessore. I maggiori dissensi vanno alla difficoltà degli enigmi e a qualche minima imperfezione tecnica. Adatto sia agli appassionati che a tutti gli altri!

VOTO >> >> >> 7.7
Per chi ama guardia e ladri

Publisher: SEGA / **Genere:** Sportivo / **Giocatori:** 1 - 4

MARIO E SONIC AT OLYMPIC GAMES

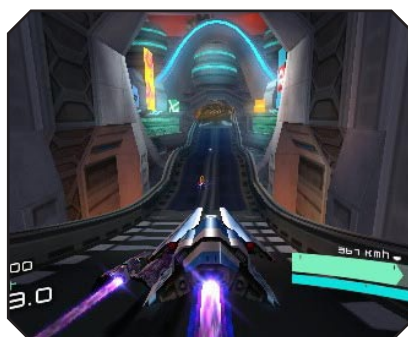
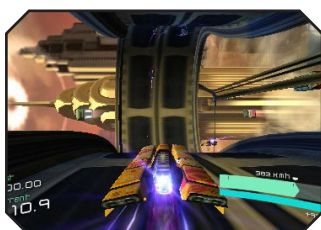
Siamo qui riuniti non per celebrare l'unione tra Mario e Sonic, bensì per piangere l'occasione clamorosamente sprecata da **SEGA**, che ha realizzato un titolo che è la summa perfetta di quello che il **Wii** deve smettere di essere: una raccolta di minigiochi senz'anima, privi di idee davvero capaci di sfruttare il valido sistema di controllo. Peccato, perché l'idea alla base non era malvagia. Il gioco sì, invece.

Wii VOTO >> >> >> 6.8
Le Olimpiadi del trash!

Publisher: Konami / **Genere:** Azione - Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 2

CONTRA 4

Salta, spara, schiva e uccidi... no, queste azioni non sono i nostri hobby preferiti ma parliamo di un mix storico, che ha reso famosa la saga più "sparatutta" di sempre: **Contra**. Approdando sul **DS** con questo quarto capitolo, il titolo **Konami** sembra poter dare un barlume di luce alla propria epopea... ma andiamo ad analizzarlo. Appena premuto il tasto di accensione del nostro **DS** giungiamo al menù principale, ideato e sviluppato completamente in stile retrò (grande chicca); iniziamo la nostra sanguinosa avventura, scegliamo il tipo di personaggio e il grado di difficoltà con la quale partire. Il gameplay torna alle origini, con una struttura completamente 2D a scorrimento orizzontale e verticale, su entrambi gli schermi del portatile... un vero sballo! Graficamente parlando **Contra IV** non viene esaltato di proposito dagli sviluppatori, facendo rimanere molti elementi sullo schermo poveri, con l'unico scopo di rendere frenetico al massimo il tutto. Per chi vuol tornare indietro nel tempo, per chi ama questo genere… insomma, per i veri hardcore gamers, per i veri duri!

GRAFICA	79	87 GLOBALE
SONORO	80	
GIOCABILITA'	85	
LONGEVITA'	88	

Publisher: SONY / **Genere:** Racing / **Giocatori:** 1 - 8

WIPEOUT PULSE

Tempo di remake anche per la 'piccola' console di casa Sony, che stavolta ha l'onore di ospitare uno dei titoli più attesi degli ultimi mesi. Parliamo di **WipeOut Pulse**, sviluppato dallo **Studios Liverpool** di **SCEE**, da sempre protagonista della serie. Ancora una volta troviamo veicoli capaci di raggiungere velocità folli e ambientazioni 3D dall'impatto impressionante. E proprio il comparto tecnico rappresenta la perla di questa produzione: texture dettagliatissime e stage studiati alla perfezione per impressionare il giocatore sono solo alcune delle sorprese 'visive' che il titolo propone. Il tutto unito ad un gameplay tutto sommato intuitivo, anche se inizialmente i controlli dei veicoli possono apparire ostici. Niente paura comunque: bastano poche partite per prendere confidenza con il gioco e vivere l'irresistibile feeling di WipeOut. Le musiche, come era facile aspettarsi, non deludono mentre a convincere è la modalità multiplayer per 8 giocatori. Inoltre sono state aggiunte nuove sfide e opzioni di gioco per aumentare di parecchio la longevità.
Un vero must per i possessori di **PSP**.

GRAFICA	94	92 GLOBALE
SONORO	91	
GIOCABILITA'	89	
LONGEVITA'	91	

Samsung SGH F330

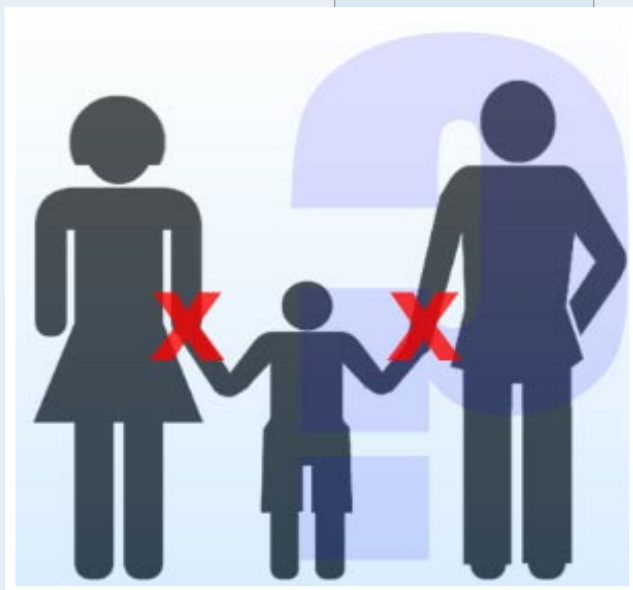
Doppia fotocamera, HSDPA, musica e design con stile!

La strada intrapresa da ***Samsung***, per contrastare lo strapotere di ***Nokia*** e ***Motorola,*** è oramai nota a molti: puntare su una estrema ricerca e qualità dei materiali, unendo il tutto all'insegna del design puro e raffinato. Ecco quindi il nuovo modello, l'***F330***, che attinge a piene mani dall'esperienza maturata nel campo dal colosso coreano. Spicca subito il design, modernissimo ma al contempo ricercato, con forme che richiamano, volutamente, il ben più costoso ***E840***. Una sottile lamina di materiale plastico con effetto a specchio nasconde alla nostra vista l'ampio monitor e la oramai famosa tastiera a sfioramento ai lati dei pulsanti per il controllo del lettore *MP3* integrato. Accattivante (ma soggetto alle fastidiose "ditate"), ma non è solo un mero oggetto di design, poichè sotto quella scocca di soli ***12,8 mm*** di spessore nasconde tanta sostanza: lettore multimediale integrato, ***HSDPA***, ***UMTS***, ***Bluetooth***, ***GPRS-EDGE***, ***Radio FM***, ***Multiconference***, sono solo alcune delle (innumerevoli) sigle in dotazione a questo cellulare. Purtroppo un difetto, sempre più comune tra gli apparecchi Samsung, ce l'ha: poca memoria. Se i 70 Mb dell'***E840*** vi sembravano pochi sappiate che questo ***SGH F330*** ha appena 20 Mb, fortunatamente espandibili tramite uno slot ***microSD***. Un prodotto con un favorevolissimo rapporto qualità-prezzo-prestazioni.

SITO UFFICIALE:
www.samsung.com/it

RETE: UMTS, GPRS - EDGE – **DISPLAY PRINCIPALE:** 320 x 240 pixel - 262 mila colori – **PESO:** 85 gr – **FOTOCAMERA:** doppia fotocamera, 2 Megapixel – **MEMORIA:** 20 Mb, espandibili tramite microSD

MOBILE NEWS

The Latest News From The World

Caro figlio, io ti controllo!

Siamo giunti alla fine della privacy?

Qualche tempo fa avrete letto la news che parlava degli SMS inviati in caso di assenza a scuola, ebbene cari ragazzi, siamo solo all'inizio! La ***eAgency Mobile Solutions*** ha presentato al ***CES*** di ***Los Angeles*** il sistema ***Radar***, in grado di far letteralmente scegliere ai genitori i contatti della rubrica telefonica sul cellulare dei propri figli. Il funzionamento è semplice: il genitore appunta su un apposito sito web i numeri di telefono "autorizzati" ed il sistema provvede rapidamente a sostituire nella rubrica del cellulare tutti i vostri contatti con quelli scelti dal vostro genitore. Ogni qualvolta sarete chiamati ad effettuare una telefonata a qualche numero non presente nella rubrica, dovrete renderne conto al vostro familiare "sorvegliante". Una soluzione comoda per un genitore ultra protettivo ma purtroppo privo di quel minimo di fiducia indispensabile in una buona famiglia. Con gravi, gravissime, lesioni della ***privacy*** (sacrosanta) dei ragazzi che malaugurate tamente finiranno sotto il rigoroso controllo di questo *Big Brother* tecnologico. Occhio ragazzi....

THE WITCHER

Controparte della versione PC, questo The Witcher in versione mobile non è altro che un Hack'n'Slash della vecchia scuola. Legioni di mostri e micidiali boss sono pronti a fermare l'azione di gioco, ma le numerose combo a disposizione offrono varietà all'azione. Sicuramente un titolo da tenere sott'occhio, anche per la grafica dettagliata.

VOTO 85

DAKAR RALLY 08

La vera Parigi-Dakar sta vivendo un momento difficile e quale occasione migliore per ricordare il fascino della corsa più avventurosa del mondo? Questo simpatico driving game per cellulare offre una buona grafica 3D e ambientazioni suggestive, sullo sfondo del deserto e delle principali location africane. Se amate il genere lo troverete irresistibile!

VOTO 89

PRINCE OF PERSIA

Altra gradita conversione di un titolo famosissimo sulle console da casa: parliamo di **Prince of Persia**, capolavoro **Ubisoft** che sbarca anche su piattaforma mobile. Accantonata la grafica 3D degli ultimi capitoli next-gen, questo platform è un ritorno alle origini, con una complessa azione in 2D che ci porterà ad affrontare trappole di ogni tipo. Irresistibile!

VOTO 90

PANZER GENERAL

Gli strategici sono i titoli più diffusi tra i giochi per cellulare, grazie alla possibilità di integrare meccaniche complesse senza dover utilizzare dettagli tecnici particolarmente elevati. Nonostante questo, **Panzer General** offre una veste grafica accattivante e interessanti azioni belliche, che metteranno a dura prova la vostra capacità organizzativa. Per appassionati!

VOTO 81

HEROES LORE

Ecco un ottimo RPG dal vecchio stile ma dal sapore sempre nuovo: parliamo di Heroes Lore, campione di incassi in Corea. Sono stati riproposti tutti gli elementi migliori di un Gioco di Ruolo, da una trama avvincente alla presenza di numerose armi e magie da utilizzare. Con trenta ore di gioco e oltre 120 equipaggiamenti, **HL** vi terrà incollati a lungo!

VOTO 91

TOKYO HOTEL

Se detestate il gruppo più chiacchierato del momento, questa è l'occasione buona per odiarlo ancora di più: **Tokyo Hotel - The Official Mobile Game** è un insopportabile 'Supporter Game' in cui saremo chiamati a viaggiare per l'Europa in Tournee con il gruppo. Piacerà sicuramente ai fan e alle teenager: tutti gli altri lo tengano a distanza!

VOTO 78

ARRIVA SONAR 7 P.E.

L'impossiile non esiste secondo **Cakewalk**: arriva l'ultima versione del famoso software di creazione musicale. Per una qualità audio senza paragoni... ad un costo veramente proibitivo: scoprite i segreti di questa **Producer Edition**!

Se state cercando un software musicale completo e tecnicamente avanzato, allora non potete assolutamente perdere il nuovo **Sonar 7**. **Cakewalk** conferma il proprio talento nel confezionare un prodotto che non tralascia alcun aspetto della produzione musicale e che introduce una lunga serie di *feature* d'altro profilo. La prima caratteristica del nuovo tool riguarda l'engine, capace di sfruttare a pieno i multi core e supportare una risoluzione audio a **64 bit**. Gli strumenti per suonare possono vantare la presenza di "mostri" come il synth **Z3TA+**, **Dimension** e **Rapture**, oltre ad un archivio di suoni che supera il gigabyte. Come era facile prevedere, il programma gestisce con facilità il supporto MIDI, per garantire la completa libertà sui propri controller. Purtroppo la qualità ha un prezzo e **Sonar 7** si scontra con un rapporto decisamente elevato per i non professionisti: la **Producer Edition** costa 499 euro e certamente si tratta di una soglia proibitiva per molti. Ma il costo è giustificato dalle prestazioni... incredibili!

SITO: www.cakewalk.com | **PREZZO:** $ 499,00 | **DEVELOPER:** Cakewalk | **GENERE:** Workstation

YAHOO! MESSENGER 9

Sfida al web dal colosso californiano: arriva il servizio di messageria istantanea che promette di conquistare la rete. Attraverso SMS e condivisione di film...

■ STEFANO DICATI

La guerra delle community nell'era del web 2.0 è entrata nel vivo. Non poteva mancare, dunque, la risposta di **Yahoo!** ai servizi **Microsoft** di **Instant Messaging**: e così il colosso di **Sunnywale** esce allo scoperto con questo nuovo **Yahoo! Messenger 9**, diretto rivale di **MSN** ma capace di integrarlo alla perfezione. Eh già, perché **YM9** può 'leggere' la lista contatti di **MSN** e importarla senza problemi. Ma la vera rivoluzione arriva quando si parla di video e condivisione di foto: adesso è possibile mostrare filmati direttamente all'interno dei messaggi, mentre il supporto di **Flickr** consente di accedere agli archivi di immagini in un solo click. Inoltre, il tool è in grado di ricevere telefonate **VoIp** e trasferirle verso cellulari e telefoni fissi. Infine, è possibile deviare i messaggi istantanei attravero comodi **SMS**. Un software completo sotto tutti gli aspetti!

SITO: www.yahoo.it | **PREZZO:** Free | **DEVELOPER:** Yahoo! | **GENERE:** Messaggeria

CES 2008: ECCO IL MONDO DI DOMANI

Las Vegas ospita il futuro. E **Bill Gates** annuncia la separazione da **Microsoft**

■ A cura di Cesare Arietti

E' **una delle manifestazioni dedicate al mondo dell'Hi-Tech** più longeve d'America: parliamo del **CES** di **Las Vegas**, che dal 1967 attira visitatori, addetti ai lavori e giornalisti da ogni parte del mondo. E il **Consumer Electronic Show** di quest'anno non ha disatteso le aspettative: dal 7 al 10 gennaio è stato possibile scoprire le ultime novità nel campo della tecnologia e dell'innovazione, presentate al grande pubblico in uno spazio espositivo di oltre 600.000 metri quadrati. Ma per una volta l'interesse maggiore non è stato rivolto al rilascio di un prodotto, bensì all'annuncio del ritiro di **Bill Gates** da **Microsoft**. Il **Patron** dell'azienda informatica più famosa del mondo ha tenuto il consueto discorso d'apertura della fiera, spiegando agli oltre 160.000 partecipanti le motivazioni della propria scelta. Un addio ufficiale, che porterà **Gates** a dedicarsi a tempo pieno alle attività della **Bill & Melinda Gates Foundation**, fondazione creata nel 2000 insieme alla moglie a scopi umanitari. Ma a parte questo scoop, le notizie interessanti sono state tantissime, a partire dalla riapertura ufficiale alla guerra voluta delle maggiori aziende di tecnologia per imporre sul mercato i costosissimi tv **OLED** che, nelle intenzioni di **Sony**, **Samsung** e **Toshiba**, dovrebbero sostituire gli attuali schermi **LCD**. Ciò non toglie che i visitatori abbiamo avuto la possibilità di vedere (incredibile ma vero) il 150 pollici al **Plasma** di **Panasonic** (foto in basso dx). Ma il **CES** è stato anche l'occasione giusta per parlare di High Performance nel campo della riproduzione audio, reti wireless e connessioni mobile, supporti per il Blu Ray Disc e molto altro. Le intenzioni delle aziende sembrano muoversi su due fronti: riduzione dei prezzi di mercato e, novità, risparmio energetico, probabilmente la vera sfida dei prossimi anni... il 2008, insomma, si apre sotto il segno del futuro!

GLADIATORES

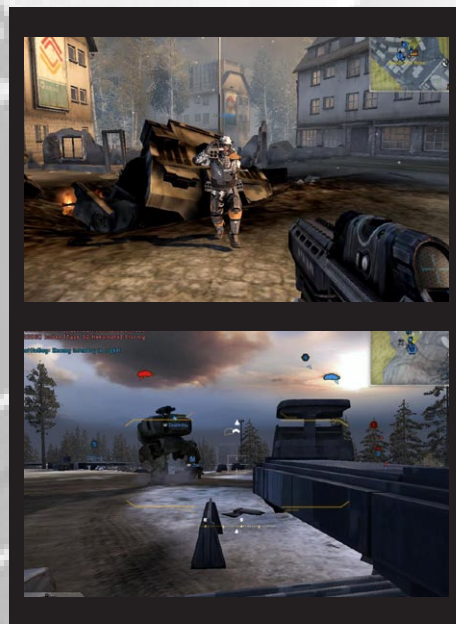
GAME è sponsor del clan Gladiatores

WWW.GLADIATORES.EU

THIRD LEAGUE: VITTORIA!

IL CLAN BATTLEFIELD 2142 CONQUISTA IL PODIO

Il mese di dicembre ha sancito la vittoria del team **GladiatoReS Battlefield 2142** nella **OpenCup Infantry Third League** di **Clan Base**. Un torneo di apertura stagionale che ha messo a confronto i maggiori clan europei e a cui i **GladiatoReS** non potevano certo mancare. Nonostante il team si fosse specializzato principalmente su altre modalità di gioco, la grande professionalità, il piacere di giocare insieme e la voglia di vincere hanno colmato quelle che sulla carta potevano essere le lacune tra il team italiano e alcuni grandi clan europei con maggiore esperienza. Dopo una fase a gironi vinta in sicurezza, i **GladiatoReS** erano rimasti i soli italiani ad accedere alle fasi finali. Superate anche le semifinali contro i **First Generation** (Spagna) il team italiano ha dovuto impegnarsi al massimo nella finale contro **Play For Perfection** (Polonia). Dopo uno svantaggio iniziale, il team è riuscito a superare gli avversari aggiudicandosi la **OpenCup Third League**. Complimenti a tutta la squadra e in particolare a chi ha giocato la finale: **AlexPorFuera**, **Demone**, **Fabius**, **LoveAmerica**, **Quadro** e **Rionap**.

LA FINALE CONTRO IL TEAM "PLAY FOR PERFECTION"

UNA NAZIONALE PER BATTLEFIELD

Nuova sfida per gli amanti del Netgaming! Clan Base lancia una nuova emozionante competizione: a breve, infatti, inizierà la **Nation Cup Infantry** dedicata a **Battlefield 2142**. Un avvenimento di prestigio e un evento di alto livello, a cui parteciperanno per la prima volta tutti i Clan Italiani. La 'Nazionale Italian' che verrà sarà costituita da tutti i Team attualmente attivi, forte del blocco Gladiatores – Devils, Top Teams in campo nazionale. Una grande occasione, che vedrà la presenza di due giocatori dei Gladiatores nello Staff della Nazionale: **Demoneblu** come Team Manager e **AlexPorFuera** come War Arranger. Non resta che augurare la vittoria a tutti i partecipanti italiani!

Ha inizio la NATION CUP INFANTRY di CLAN BASE!

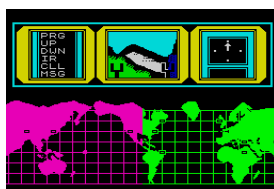
A PROPOSITO DI E-SPORT...

Ripercorriamo la storia del professionismo sportivo nei videogiochi

■ A cura di Davide "Maverik" Bardi

Ormai da diversi anni si è creato un movimento di persone che giocano ai videogame a livello "agonistico", come succede negli sport tradizionali. E' nel 1997 che, grazie alla diffusione di internet, l'agonismo diventa una prima forma di professionismo: proprio in quell'anno un americano, **Angel Munoz**, crea la prima lega professionistica al mondo, la **Cyberathlete Professional League**, inizialmente indirizzata ai giocatori di **Quake** ma che, col tempo, si sarebbe allargata anche ad altri titoli, fino a diventare il punto di riferimento per

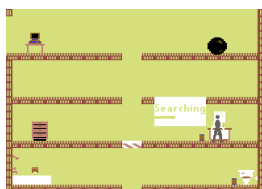
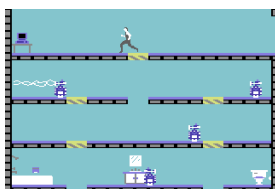
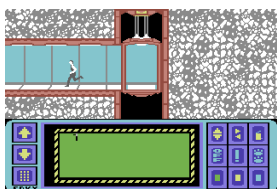
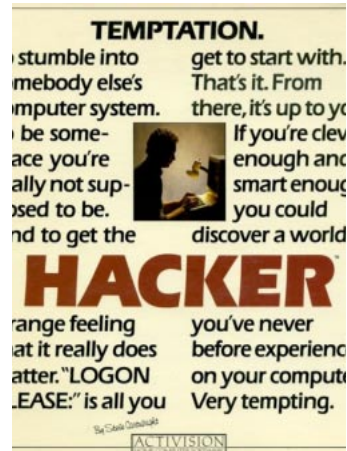
chiunque volesse diventare un videogiocatore professionista. Proprio grazie alla **CPL**, emerge a livello mondiale la figura di **Johnathan "Fatal1ty" Wendel**, un ragazzetto americano che è riesciuto a diventare il primo vero **pro-gamer** (giocatore professionista), titolo che oltre alla gloria gli frutta anche un bel po' di soldi in banca. E' grazie a Internet che nascono le prime league online, come **ClanBase** ed **Electronic Sports League**, dei veri e propri siti di tornei, dove chiunque può iscriversi e sfidare altre persone da casa propria. E' innegabile che le league online abbiano avuto un ruolo strategico, soprattutto quando si è riusciti a catturare l'attenzione di sponsor importanti, che hanno permesso la creazione di tornei con montepremi in denaro, come la **Euro-Cup** di **ClanBase** o le **Pro Series** di **ESL**. Importante è il format creato da alcuni Coreani nel 2000, i **World Cyber Games**, ribattezzato subito le "Olimpiadi dei videogame" perché, proprio come le Olimpiadi tradizionali, mette di fronte i migliori atleti, provenienti da ogni parte del mondo. Il torneo diventa un evento mediatico, che attira l'interesse non più soltanto degli appassionati. L'E-Sport, insomma, è un fenomeno in rapida crescita, capace di raggiungere dimensioni importanti e coinvolgere aziende di rilievo come i tedeschi **SK Gaming** o gli inglesi **Four Kings**.

FAI PARTE DI UN CLAN?
PRESENTALO AL MONDO INTERO!
>>>>>>> SCOPRI COME CLICCANDO QUI ! <<<<<<<

FINZIONE O REALTA' PER HACKER?

Activision stupisce gli 8 bit con l'incredibile titolo di **Cartwright**

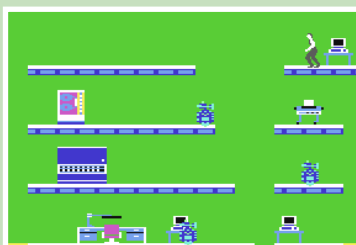
A cura di
Leonardo Masciadri

E' notte. Siete davanti al vostro computer, impegnati a lavorare su banche dati sparse per il mondo. Improvvisamente sul monitor compare solo una scritta: **Logon Please**. Capite di essere entrati in un sistema sconosciuto e protetto. Vi serve la password, ma come fare a trovarla? Ed una volta entrati cosa scoprirete? E' notte ma c'è ancora tempo per un ultimo tentativo... Penetriamo nel sistema informatico... Distribuito dalla **Activision** nel 1985, **Hacker** rappresenta una chimera nel vasto repertorio videoludico degli anni '80. Il programmatore del gioco, **Steve Cartwright**, elabora una complessa trama di spionaggio, segreti industriali e avventura, proponendo un titolo solido e di sicura longevità. Per muoverci da un continente all'altro utilizzeremo una sorta di robot comandato a distanza denominato **SRU** (**Subterranean Remote Unit**), che utilizzerà per gli spostamenti un intricato labirinto di gallerie sotterranee. Un gioco piacevolissimo e assai intrigante.

TEMPTATION.
HACKER
ACTIVISION

UNA MISSIONE DAVVERO IMPOSSIBILE

Da **Epyx**, una delle esperienze più intense del **Commodore 64**

A cura di
Leonardo Masciadri

Another visitor...Stay a while, stay forever! Con questa minacciosa frase si apre una delle esperienze videoludiche più intense della storia dei videogiochi. Anno 1984. Casa produttrice, la **Epyx**. Il genio creatore, **Dennis Caswell**. La trama ci riporta alla mente **James Bond** e la sua lotta contro malvagi e sadici dominatori del mondo. Ci ritroviamo infatti nelle vesti di un agente speciale, incaricato di sventare i diabolici piani di un genio del crimine, tale **Dott. Elvin Atombender**, il quale minaccia di innescare una megabomba nucleare ed annientare così l'intera umanità. Il nostro compito sarà quello di penetrare all'interno della fortezza di **Atombender**, cercando nelle varie stanze che la compongono i diversi pezzi di un puzzle che, se rimesso insieme e decifrato, ci darà la chiave per entrare nella stanza di controllo del dottore in persona, permettendoci così di fermarlo una volta per tutte. Una perla di programmazione!

BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.viewbook.com

Viewbook è un valido servizio per realizzare un portfolio o una galleria fotografica online. **Viewbook** fornisce la possibilità di realizzare album fotografici e slideshows utilizzando immagini e testi, offrendo la possibilità di ripubblicare i prodotti finiti in qualunque pagina web attraverso codice embed appositamente rilasciato al termine dei lavori.

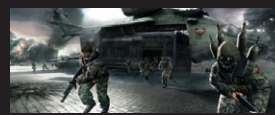
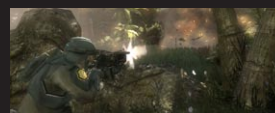
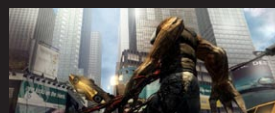
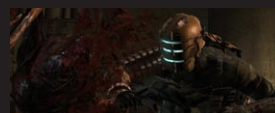
www.meemix.com

Meemix è uno dei progetti nati sulla scia di **Pandora**, con l'obiettivo di realizzare una web radio fatta su misura per ogni utente in base alla sue preferenze musicali. L'applicazione propone automaticamente una playlist generata in base all'artista, brano o genere richiesto, trasmettendo canzoni in streaming online una dopo l'altra.

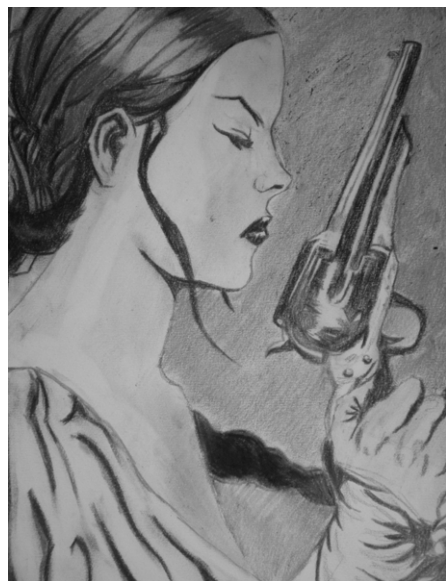
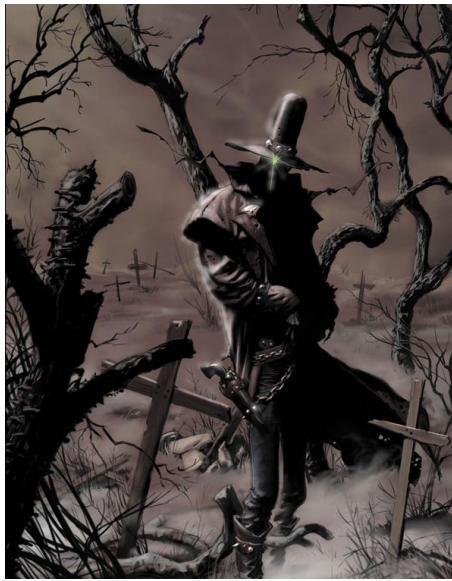
www.developer.com

Developer.com è un sito che offre le notizie, articoli e tutorial quotidiani per professionisti e amatori nel campo delle applicazioni informatiche. Il sito è diviso in canali tematici (design, linguaggi di programmazione, database, open source, sicurezza) ed è pensato per venire incontro alle difficoltà riscontrate dai developer. In inglese.

I 5 più attesi...

Street Fighter 4

Tom Clancy's Endwar

Haze

Prototype

Dead Space

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!

Djvitz

Riccardo

Privodianima

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! E questo mese abbiamo tre disegni veramente incredibili... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

APPLESEED

Vi è mai capitato, da buoni videogiocatori, di chiedervi perchè ci siano in giro tanti vieogames (***Naruto***, ***Dragonball***) che sfruttano la tecnologia del *cell-shading*? Una tecnologia interessante, in ambito videoludico, utilizzata con il preciso scopo di simulare l'aspetto di un Anime Giapponese. Tuttavia in ambito prettamente cinematografico questa "arte" è stata applicata, con grandissimo successo, per far evolvere il concetto stesso di animazione nel *21° secolo*. Frutto di questa "ispirazione" è ***Appleseed***, film di animazione digitale realizzato nel 2004, interamente in *cell-shading*. L'opera, tratta dall'omonimo fumetto del Maestro ***Masamune Shirow*** (autore di ***Ghost in The Shell***) e ideale remake dell'*OAV* del 1988, presenta un impatto sconvolgente, grazie a personaggi veramente ben legati ai fondali, animazioni fantastiche ed una "freschezza" visiva mai riscontrata in un film d'animazione. Questo capolavoro della tecnica è, ovviamente, supportato da una storia intricatissima e molto curata, ambientata nel **2131 d.c.**, in un mondo devastato dalla guerra. La protagonista, la bella ***Deunan Knute***, abile guerriera, si troverà ben presto a dover affrontare una nuova vita, apparentemente lontana dalle guerre e dalle mille battaglie che ha affrontato nella propria vita. Accompagnata dal cyborg ***Briareos***, Deunan sarà chiamata ad affrontare nuovi nemici e nuovi scontri ad ***Olympus***, utopica città ultra-tecnologica in cui umani e ***Bioroidi*** coesistono più o meno pacificamente. Ma ben presto sarà proprio questa coesistenza "forzata" a spingere alcune fazioni in ambedue gli schieramenti a cercare la supremazia e la sopravvivenza, in una lotta piena di colpi di scena, macchinazioni politiche e razziali. Un film veramente ineccepibile, in grado di tenere inchiodati allo schermo, graie ad un impatto visivo sublime e ad una regia (Mr. ***Shinji Aramaki*** dietro la "cinepresa") coinvolgente e sapientemente gestita. L'attesa è stata lunga, quasi quattro anni, ma grazie allo splendido lavoro di ***Panini Video*** (che è sempre più una garanzia per il nostro beneamato mercato) è finalmente giunto il momento di gustarci il primo film, in attesa di ***Appleseed EX Machina***, su cui ha messo mano anche ***John Woo***.

INFO

PUBLISHER ITALIANO: Panini Video

SITO UFFICIALE: www.appleseedthemovie.com

VOTO: 91 — IL FUTURO DEGLI ANIME?

A cura di Mario Moschera

HEROES

La prima stagione del popolare telefilm arriva in cofanetto. E non delude!

A **tempo di record, dopo un non proprio azzeccato** passaggio televisivo, sbarca anche da noi il cofanetto con la prima stagione di **Heroes**. Fenomeno di culto negli States si è presentato in qualche modo come il *contro-Lost*. Di pretendenti al trono se ne sono presentati parecchi, alcuni abbastanza gradevoli (**4400**) altri poco più che arruffati (**Jericho**), ma **Heroes** è stato invece capace di conquistare un'audience ampia al di là di ogni target previsto. Merito sicuramente di **Tim Kring** che ha saputo delineare personaggi perfettamente credibili e divertenti al punto giusto. E che si è saputo circondare di sceneggiatori all'altezza del compito: uno fra tutti **Jeph Loeb**, scrittore del mondo dei comics in prestito alla tv e agguantato dalla direzione di **Smallville** (e purtroppo le avventure del ragazzo d'acciaio hanno risentito la dipartita). Dotati di caratteristici poteri, i protagonisti del serial hanno un destino comune: proprio i poteri sono infatti ciò che fa di loro bersagli del serial killer **Sylar** (un sorprendente **Zachary Quinto**, prossimamente nello **Star Trek** di **J. J. Abrams**): uccidendoli, il killer ne assorbe le capacità. Ma il loro destino è segnato dall'ombra di una catastrofe ancora più grande, intravista da **Isaac Mendez** (**Santiago Cabrera**), in grado di interpretare il futuro dai suoi disegni (splendide le tavole del disegnatore **Tim Sale**) e vista da **Hiro**, il personaggio che più incarna lo spirito del serial. Classico salaryman giapponese, **Hiro Nakamura** (**Masi Oka**, un esperto degli effetti speciali della **Lucas Film**, ci credereste?) è convinto di poter fare in qualche modo la differenza. Dotato del potere di viaggiare nello spaziotempo, assieme al suo amico **Ando**, si imbarca in un viaggio *on the road*, col solo scopo di salvare il mondo. Le vicende di tutti i personaggi si intersecano fino ad innescare il climax finale. Alcuni riferimenti, piccole citazioni nascoste, sono un piacere tutto da scoprire per gli otaku più incalliti. Ma quello che fa di **Heroes** un prodotto godibilissimo è la profondità dei temi, mescolata con la giusta dose di azione e commedia. E in fondo chi è che non vuole essere un eroe anche solo per dieci minuti?

RA D IOHE_AD

IN RAIN_BOWS

Sconvolge le Major il settimo album della band inglese. E non delude!

■ A cura di Cristina Rainaldi

Il ritorno di Tom York non poteva essere più 'rumoroso': e non solo perché i Radiohead, ormai riconosciuti come la band più famosa del mondo del rock (e non solo), tornano a fare musica ma perché affrontano senza mezzi termini anche le grandi Major di distribuzione. Ed è proprio sotto il segno della rottura con il passato che arriva questo **In Rainbows**, settimo album del gruppo e primo al mondo per quel che riguarda le modalità di acquisto, basate sulla donazione volontaria degli utenti. E' sufficiente visitare il sito ufficiale e acquistare il disco con il prezzo che si preferisce. Una scelta audace, che conferma ancora una volta l'impegno sociale e la ricerca sperimentale che contraddistingue il quintetto inglese. Ma se questo potrebbe 'distrarre' dalla produzione musicale vera e propria è una solo preoccupazione infondata: dal pop di **Faust Arp** alle chitarre di **Bodysnatchers** che ricordano i primi album, il lavoro svolto si rivela presto ineccepibile. La composizione strumentale risulta ricercata: si tratta di un'attenzione al dettaglio ma anche l'effetto dell'esperienza maturata in quasi sedici anni di musica, che permette di recuperare il ruolo preponderante degli strumenti (come la batteria di **Phil Selway** in **Reckoner**). Ma anche proseguire nell'approfondimento dello stile elettronico che da sempre contraddistingue la musica dei **Radiohead**.

RADIOHEAD IN RAINBOWS

Rilasciato il 10 ottobre 2007, il settimo album dei Radiohead può essere acquistato online... a prezzo libero!

SILENT HILL 3

Konami porta l'orrore su PlayStation 2 per un survival bello... e impossibile!

La saga di Silent Hill conosce un nuovo capitolo dell'orrore. Il team di creazione è sempre lo stesso dei precedenti: le colonne sonore sono firmate da **Akira Yamaoka**, ricordato per le sue meravigliose performace nel secondo **Silent Hill**. Il gioco apre le scene con un incubo che la nostra eroina, **Heather**, si ritrova a fare. Nell'incubo assistiamo a un mondo alternativo dove tutto è sporco e arrugginito, minaccioso e cupo: dopo pochi passi ci accorgiamo che è, anzi era, un Luna Park con giostre in disuso e semi distrutte, strani pupazzi rosa confetto contenenti cadaveri... Dopo poche sessioni di gioco, **Heather** si sveglia e ritorniamo alla realtà, composta da ambientazioni più familiari come il bar di un grande centro commerciale...Con questo incipit inizia uno dei più macabri ma interessanti **Survival Horror** che la nostra fida **PS2** può offrirci: **Silent Hill 3**. La novità più evidente che possiamo notare è che per la prima volta nella serie utilizziamo un personaggio del gentil sesso con un proprio carattere, che esteriorizza quando premiamo il **tasto X**: commenti cinici e a volte ironici ci sorprendono piacevolmente. La caratterizzazione dei mostri ha dell'incredibilie: si muovono in modo così naturale da sembrare quasi veri. Purtroppo i movimenti un pò "legnosi" di **Heather** che inabilitano a schivare i colpi e la difficoltà smisurata dell'ultimo boss possono diventare alla lunga frustranti; se però adorate il genere e la serie, vi consiglio di giocare a questo splendido gioco!

RETROGAMES

Articolo inviato da:
Riccardo Bartolini

Sito Internet:
Forum di GAME

LA CHAT DI GAME

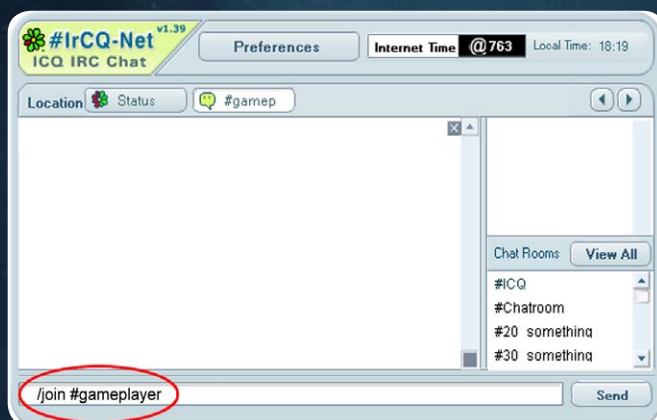
CLICCA QUI PER ENTRARE!

E' SEMPLICE: BASTA UN CLICK!

1. Inserisci un nickname e premi ok!
2. Scrivi (o copia-incolla) il seguente codice come riportato nella figura a destra:

/join #gameplayer

DISCLAIMER: IrCQ-Net è un servizio free aperto a tutti. GAME - La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi non è responsabile per contenuti presenti nella Chat.

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratis.it
www.4yougratis.it	www.fniv.it	www.ziozoiz.com
www.mrcnetwork.it		

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.ps3-inf.com
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.g4g.it
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.livearena.net
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.theishansoul.com
http://gamechannel.netsons.org	http://ut3.iscsnipers.net	www.ictportal.it
www.mandrawoz.net	www.mushouse.it	www.wii-inf.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

http://supergames.altervista.org	www.zupperman.com	http://xbox-361.com
www.nrulez.it	www.ogsi.it	www.retrogioco.com
www.flashpcgames.com	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org
http://stigates.p2pforum.it	http://onlinegame.helloweb.eu	www.wiimania.net
www.project-console.com	www.rainstars.net	http://xoomer.alice.it/bonacina
www.beppeleso.net	http://coresports.pro-server.net	www.gnupidi.it
www.scratchmusic.it	www.ps2-cartoons.it	http://gabriballets.altervista.org
http://www.f4talesports.clansgame.com	www.limonceclan.com	www.pspartansoldiers.altervista.org
http://age.altervista.org	http://finallevel.altervista.org	http://www.game-play.it
http://gamebreak.altervista.org	www.tdu-italia.com	www.generationgames.org
www.timetofrag.com	http://xboxlivesport.135.it/	http://psw.netsons.org
www.teamnf.net	www.morino.eu	http://ilbodoz.altervista.org
http://tuttopes.net	http://player.issimo.tv	www.nofearita.com
www.mgita.altervista.org	www.webalice.it/febraro/Home/giochi.htm	www.drogbaster.it
www.pesmaniaclan.com	www.maxconsole-ita.org	http://assassinscreed.altervista.org
http://pesinside.altervista.org	www.egamesblog.it	http://ps3yasai.blogspot.com
http://360yasai.blogspot.com	http://regame.altervista.org	http://dreamarena.netsons.org
www.extremelite.net	www.360lifestyle.org	www.mystics.it
www.fifaitalia.net	www.blackpointgames.it	www.tbk3.it/public/dokuwiki/doku.php
www.consoleworld.it	http://artikgames.altervista.org	www.consolelandia.com
www.sekmet.eu	www.webalice.it/macduce	http://slowbox360.it.gg
http://tuttoragazziita.altervista.org	http://playstationw.blogspot.com	www.fragtime.it
www.thesit.eu	www.interattive.net	www.forzespeciali-ita.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

http://japgalaxy.altervista.org	http://consolenintendo.it	www.conflict.altervista.org
www.enigmanet.it	www.ipkclan.it	http://player.yssimo.com
www.frogstub.com	http://peppej92.altervista.org	http://nfsboyz.forumfree.net
www.frestland.netsons.org	www.temipsp.co.nr	http://cod4mw.forumfree.net
http://darksoldiersclan.forumfree.net	http://28rgtpavia.forumattivo.com	www.filpiweb.com

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it
www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com
http://wii.forumup.it	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it
www.dugamers.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://bloodyhunters.forumfree.net	www.progamersita.com	http://xoomer.alice.it/onfornar
http://rikyil.altervista.org	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://projectconsole.altervista.org
www.gorrasi.it	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://playnet.forumfree.net
www.mastermiky.it	www.neathonpc.135.it	http://stexe.altervista.org
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	www.ziobill.it	www.citynewsonline.org
http://xboxliveclan.forumfree.net	http://xoomer.alice.it/drogbaster	http://otaku6.blogspot.com
http://somethingwickedvault.splinder.com	http://cico83.altervista.org	www.cerix.it
http://mifune.altervista.org	www.scandriglia.net	www.gulligulli.altervista.org
http://westside.wordpress.com	www.salentovip.it	www.beepworld.it
www.ioenoi.it	www.tecnoman.altervista.org	http://sanpei.forumup.it
www.lucanineuropa.eu	www.automodellirc.altervista.org	www.iltempomatto.blogspot.com
www.icesoldiers.it	http://donisroom.spaces.live.com	http://italyclan.forumfree.net

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

www.gameworldleague.com/nikeddy	www.cammela.altervista.org	www.webalice.it/evangelion87d
http://psykoweb.weebly.com	www.schoolarena.org	www.qbi.it
www.techforum.it	www.tancredionline.com/2moons	http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it	www.netmachine.info	www.bazarissimo.com
www.romapress.it	www.tnsclan.com	www.ciakland.altervista.org
http://digilander.libero.it/metson07	www.maddenitalianleague.eu	www.speedball2italia.com
www.trovatutto.helloweb.eu	htttp://lav.cpa-site.com	http://agraria.altervista.org
www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org
http://nuke.westkiss.com	http://nigerpunk.altervista.org	www.fantasystudios.altervista.org
http://princewalter360.spaces.live.com	www.digitallotto.it	http://freedomtech.netsons.org
http://electropage.spaces.live.com	http://ivan-jr.blogspot.com	www.mircoferrari.it
www.nanduzzo.altervista.org	http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web
http://blog.myhtml.it	www.inrock.info	www.hattrickshornets.it
http://nuke.disabileforum.eu	www.imolaclub.altervista.org	www.vivigiarre.it
www.aleval.net	www.printandplay.it	http://youwin.altervista.org
http://www.freewebs.com/gamestationrich	www.enopc.blogspot.com	http://a1giorgio.blogspot.com
http://www.carrassi-giocattoli.com	http://www.beepworld.it/members/lunionefalaforza	http://serpedragone.splinder.com
http://robi13891.spaces.live.com	www.hardesoft-shop.com	www.moviegames.it
http://gamebreak.altervista.org	http://lukevi.altervista.org	http://buscialacroce.blog.tiscali.it
www.stefanovantini.com	www.evolutionprice.com	http://www.crazystorebay.com
http://imperivm.altervista.org	http://smackdownpsx.altervista.org	http://www.magillanet.altervista.org
http://www.guarazone.net	www.tbhreloaded.it	http://siligiosblog.spaces.live.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 360 SITI

- http://mimmoegiulia.freeforumzone.leonardo.it
- www.danyelle.it
- www.infiniterpgworld.com
- http://netteller.blogspot.com/
- www.communityitalia.com
- http://xoomer.alice.it/picbern
- www.kratckoo.com/dblog
- http://www.x-modding.eu/default.aspx
- http://wondergirl1986.spaces.live.com
- http://mikyplivespace.spaces.live.com
- www.vincenzofidelli.com
- http://tribe.myhtml.it
- www.intimomania.name
- http://mikyyy.altervista.org
- http://gigabit.125mb.com
- http://leviathans.wordpress.com
- www.giadagiocattoli.it/negozio
- http://lafondazione.blogspot.com

- http://mikyplivespace.spaces.live.com
- www.vincenzofidelli.com
- http://tribe.myhtml.it
- www.intimomania.name
- http://mikyyy.altervista.org
- http://gigabit.125mb.com
- http://leviathans.wordpress.com
- www.giadagiocattoli.it/negozio
- http://lafondazione.blogspot.com

- http://faoma.altervista.org/pg008.html
- http://lucamazzei.blogspot.com
- http://fintapalla.blogspot.com
- http://neisoft.splinder.com
- http://91minuto.forumfree.net
- www.escursionisulcis.it
- www.stampaclandestina.com
- http://nuke.reggiostyle.it
- www.myspace.com/turboalessandro
- http://blog.libero.it/Musashi
- http://lamaniglia.altervista.org
- http://neorockyii.altervista.org
- http://old-schoolofgames.forumfree.net
- www.drym69.com
- http://digilander.libero.it/g.rondello
- http://gigabite.batcave.net
- www.cliccagratis.net
- http://blogianluca.blogspot.com
- http://insaneproject.altervista.org
- www.gmparticoli.blogspot.com
- http://open4blog.blogspot.com
- http://electropage.myblog.it
- http://francesca.forumer.it
- http://animesociety.forumcommunity.net
- http://shuffledspace.spaces.live.com
- http://xoomer.alice.it/heartlove
- http://blackviolet.forumo.biz/portal.htm
- http://stracciafabrizio.altervista.org
- www.golfogaeta.com
- http://cosmoscasorate.altervista.org
- http://lambdamupi.blogspot.com
- http://branzi2000.spaces.live.com
- http://pia2.it.gg
- http://welcometoyournightmare.spaces.live.com
- www.riparipa.altervista.org
- http://giurisprudenza.netsons.org
- www.solarinvasion.com
- http://basileus.altervista.org
- http://fonda.altervista.org
- www.mariodeprisco.it.gg
- http://itcvolta.altervista.org
- http://hollowbreaker.freeweb7.com
- http://anthony-sk8.spaces.live.com
- www.pompeiluca.it
- http://simonellidamiano.blogspot.com

vuoi collaborare con GAME?

Da oggi è possibile **pubblicare i propri articoli** sul PDF online, compilando un semplice modulo!

Condividi i tuoi reportage
dal mondo di Videogiochi, Computer, Hi-Tech, Net-Gaming, Cellulari, Animazione, Film, Musica e DVD!

CLICCA QUI PER ISCRIVERTI!

DISTRIBUISCI GAME SUL TUO SITO !!!

- > IL SERVIZIO È COMPLETAMENTE GRATUITO
- > IL SERVIZIO SI AGGIORNA AUTOMATICAMENTE OGNI MESE
- > TUTTI I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME SONO RIPORTATI NELLA RIVISTA

CLICCA QUI

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo

EDIZIONI PLAYER
SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio, 17 / 19
00040 Rocca di Papa (RM)

REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it
Tel 06 / 94.97.202

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

Tutti i Marchi riportati all'interno della rivista appartengono alle rispettive Case. Tutti i Diritti appartengono ai legittimi Proprietari. L'editore si dichiara disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non è stato possibile reperire la fonte.